

ПРАВИЛА ИГРЫ

№ 217453030



МЕТРО  
2033



## Введение

2033 год. Весь мир разрушен. Крупные города стерты с лица земли ядерной войной. Поверхность планеты заражена радиацией и почти непригодна для жизни. На ней безраздельно властвуют мутанты. Горстки выживших прячутся по противосатомным бункерам, самый большой из которых – Московское Метро. Именно Метро стало Новым Ковчегом, последним пристанищем для человечества после Судного Дня.

Станции метро, оборудованные герметическими воротами, снабженные фильтрами воды и воздуха, собственными электростанциями, превратились в поселки и карликовые государства. В туннелях царит мрак и обитает чудовища. Выжить и остаться человеком в этом новом мире сможет только настоящий герой!

## Компоненты игры

Набор игры "Метро 2033" содержит

- Игровое поле – 1 шт.
- Карточки станций – 49 шт.
- Карточки утрос – 34 шт.
- Карточки предметов – 33 шт.
- Карточки героев – 6 шт.
- Карточки заданий – 20 шт.
- Пустые карточки – 5 шт.
- Большие карты кланов – 6 шт.
- Шестигранные кубики – 2 шт.
- Физки героев – 6 шт.
- Жетоны экспансии и состояния – 120 шт.

## Цель игры

Главная задача каждого игрока в "Метро 2033" – набрать определенное число победных очков в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока – 10 очков.
- 3 игрока – 9 очков.
- 4, 5 или 6 игроков – 8 очков.

Как только у игрока достаточно победных очков – игра останавливается, а он объявляется победителем.

## Подробнее о компонентах

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Карта постапокалиптического метро, в котором разворачивается события игры "Метро 2033". На поле изображены станции и линии метро.



### СТАНЦИИ

Центры подземной цивилизации. Станции приносят ресурсы и победные очки своим владельцам. Станции могут быть как доступны для захвата, так и нет.

- Станция доступна для захвата.
- Станция нельзя захватить.

Каждой доступной для захвата станции соответствует карточка с параметрами.

Получаемые ресурсы



Название

Линия

Игровой текст

Каждая станция принадлежит к определенной линии метро. Существуют следующие линии:

- Сокольническая линия (СЛ)
- Замоскворецкая линия (ЗЛ)
- Арбатско-Покровская линия (АПЛ)
- Филевская линия (ФЛ)
- Калужско-Рижская линия (КРЛ)
- Таганско-Краснопресненская линия (ТКЛ)
- Калининская линия (КнЛ)
- Серпуховско-Тимирязевская линия (СТЛ)
- Люблинско-Дмитровская линия (ЛДЛ)



Кольцевая линия (Ганза) – особая. Ее станции нельзя захватить, но они – единственное место, где можно приобрести предметы.

### ЖЕТОНЫ ЭКСПАНСИИ

Служат для обозначения владений игрока на карте метро. Когда вы захватываете станции, вы помещаете на нее свой жетон экспансии. Цифра на жетоне определит уровень вашей станции – чем он больше, тем сложнее будет противнику захватить станцию, однако тем реже вы будете получать ресурсы с этой станции.



### КАРТА КЛАНА

Содержит информацию о клане, за который выступает игрок, его особенностях, стартовых станциях, ресурсах, численности армии, активности и победных очках. Начальное значение каждого параметра отмечено кружочком. Играть можно за один из 6 кланов: Полис, Организованная преступность, Четвертый Рейх, Красная линия, Конфедерация 1905 года, Арбатская конфедерация.

Ресурсы	Название	Активность
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Красная линия	3
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		2
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		1
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		0

Особенности | Армия | Победные очки

### ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

Служат для обозначения количества ресурсов, активности, численности армии и победных очков на карте клана. Изменение их значений будет отмечаться перемещением жетонов состояния по соответствующим шкалам.



### РЕСУРСЫ

Бывает трех видов: патроны, свиньи и грибы. Ресурсы нужны для использования умений героев, покупки предметов и усиления армии. Начальное количество ресурсов указано на карте клана.



### АРМИЯ

Чем многочисленнее армия – тем сильнее ваш клан. С помощью армии можно захватывать станции. Армия не обозначается на игровом поле – считается, что ваша армия присутствует на всех ваших станциях. Захватывая новые станции, вы расширяете зону влияния вашей армии. Начальная численность армии указана на карте клана.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Накопить их – ваша цель. Вы получаете победные очки при захвате станций и за выполнение заданий.

### АКТИВНОСТЬ

Параметр, показывающий насколько активен клан в мире "Метро 2033". Активность дает дополнительный шанс победы в любой битве (см. ниже правила сражения). Если игроки сражались друг с другом (армиями или героями) – их активность увеличивается на 1. Если игрок в свой ход не сражался с другими игроками, его активность снижается на 1. Изначально активность каждого игрока равна 0.

### ГЕРОИ

Выдающиеся личности постядерного мира. Каждый игрок управляет одним героем. Герои могут передвигаться по метро, сражаться друг с другом и захватывать станции. Также герои могут покупать и использовать предметы. Играть можно за одного из шести героев: Артем, Сала, Хантер, Мельник, Анна, Хан.

Имя героя

64

Артем

Движение

Способе умение

Сила героя



## ПРЕДМЕТЫ

Бывает следующих типов:



Одноручное оружие



Бронезиелет



Двуручное оружие



Транспорт



Инвентарь

Максимально герой может иметь два одноручных оружия или одно двуручное оружие, один бронезиелет, один транспорт и 5 предметов инвентаря одновременно. Большинство предметов в игре действует постоянно, но есть и предметы, сбрасываемые после использования (когда такой предмет использован — он замешивается в колоду предметов). Все бонусы к силе, даваемые оружием, складываются (например, 2 Ножа прибавляют 2 к силе, а Саше — 4). Бонус теряется при потере героем предмета.

## ЗАДАНИЯ

За выполнение заданий игроки получают победные очки. Условия выполнения заданий и награда за их выполнение указаны на карточках заданий. После выполнения задания игрок показывает свою карточку задания всем игрокам и получает награду за его выполнение. Затем он перемешивает колоду заданий, берет верхние три карточки, выбирает одну из них и кладёт перед собой рубашкой вверх, а остальные карточки и карточку прошлого задания замешивает в колоду заданий. Победные очки и ресурсы, полученные за задания, остаются, даже если условие больше не выполняется. К примеру, выполнив задание "Захватите Сухаревскую в героем", вы сохраните победное очко, даже потеряв Сухаревскую.

Условие выполнения



Награда

Название

Стоимость



Тип предмета

Игровой текст

## УГРОЗЫ

Опасности, подстерегающие в темных тоннелях — от газов и радиации, до мутантов. Вам предстоит отражать угрозы каждый раз, когда вы захватываете нейтральную станцию. После отражения угрозы, независимо от результата, карточка угрозы замешивается в колоду угрозы.

Название

Сила



Игровой текст

## Подготовка к игре

1. Выдавите жетоны экспансии и жетоны состояния из картона (если играете первый раз).
2. Перемешайте по отдельности колоды угрозы, предметов и заданий.
3. Раздайте каждому игроку рубашкой вверх по одной большой карте клана и одной карточке героя.
4. Игроки отмечают жетонами состояния на своих картах клана начальное число ресурсов, армии, очков победы и активности (эти числа выделены на картах клана кружочками).
5. Каждый игрок берет из колоды станций те карточки станций, что указаны на его карте клана и кладет их перед собой. Для удобства рассортируйте оставшиеся станции по принадлежности к линиям.
6. Также каждый игрок получает 13 жетонов экспансии своего клана. Игрок назначает одну из своих станций домашней, кладёт на неё на игровом поле жетон экспансии с цифрой 7 и ставит фишку героя. Затем размещает на каждой другой своей станции на игровом поле по жетону экспансии на свой выбор, а оставшиеся жетоны кладет перед собой.
7. Каждый игрок берет себе 3 карточки из колоды заданий (не показывая их другим игрокам), выбирает одну из них и кладёт перед собой рубашкой вверх. Оставшиеся две карточки замешиваются обратно в колоду заданий.
8. Игроки бросают по 2 кубика для определения очередности, в которой будут ходить. Игрок, выкинувший самое большое значение, ходит первым, а остальные игроки за ним по часовой стрелке. Эта очередность сохраняется до конца игры.



## Структура хода

В начале своего хода игрок бросает два кубика и складывает выпавшие числа. Все станции с жетоном экспансии, на котором указано полученное число, приносят своим владельцам ресурсы, указанные на карточках станций. Если игрок, бросивший кубики, владеет 5 или более станциями и получил в этот ход ресурсы от станций (кроме домашней), то эта станция попадает под угрозу: игрок берет верхнюю карточку из колоды угроз и показывает всем игрокам, происходит отражение угрозы станцией игрока (правила сражения см. ниже). Использованная карточка угроз замешивается в колоду угроз.

В течение своего хода игрок может совершать следующие действия в любом порядке:

### УСИЛИТЬ АРМИЮ

Увеличить численность армии на 1, потратив 1 патрон, 1 гриб и 1 свинья. Игрок может увеличивать численность армии до 2 раз за ход.

**НАПАСТЬ АРМИЕЙ** либо **ЗАСТАВИТЬ АРМИЮ РАБОТАТЬ**.  
Напасть армией можно на соседнюю с вашей станцией (противника или нейтральную) или на героя противника, если он стоит на вашей станции (правила сражений см. ниже). Армия может нападать только 1 раз за ход. Вместо этого вы можете заставить армию работать на грибных плантациях: при этом игрок получает 1 гриб. Армия может работать на плантациях 1 раз за ход.

### ПЕРЕДВИНУТЬСЯ ГЕРОЕМ

Герой может передвинуться на соседнюю станцию, либо совершить переход на другую ветку. На каждое передвижение или переход герой тратит 1 единицу движения (число единиц движения, которое может тратить герой в течение своего хода, указано на карточке героя). Герой может передвигаться на любые станции (пытаться их сразу же захватить не обязательно). Герой не может передвигаться, если действовал (нападал или покупал предмет) в этот ход.

**ДЕЙСТВОВАТЬ ГЕРОЕМ, НАПАСТЬ** или **КУПИТЬ ПРЕДМЕТ**.  
Герой может напасть на нейтральную станцию или станцию противника, на которой он находится, либо на героя противника, если находится с ним на одной станции

(правила сражения см. ниже). Герой может нападать только 1 раз за ход.

Также вместо этого герой может купить предмет, если находится на одной из станций Ганзы (Кольцевой линии). Игрок перемешивает колоду предметов, берет верхние две карточки и показывает их всем игрокам. Игрок может приобрести один из них, заплатив необходимое количество ресурсов, указанных на карточке предмета. Предметы, которые не были куплены, замешиваются обратно в колоду предметов. Если при покупке предмета, герой уже имеет предмет такого типа, он может заменить его новым, замешав при этом старый в колоду предметов (например, если у героя уже есть одноручный Нож, он может купить двуручный АКСУ, только замешав Нож в колоду предметов). Герой может покупать предмет только 1 раз за ход.

### ПРИМЕНИТЬ ОСОБОЕ УМЕНИЕ ГЕРОЯ

Для применения умения нужно потратить необходимое количество ресурсов, указанное на карточке героя. Герой может применять особое умение 1 раз за ваш ход.

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ ГЕРОЕМ

Предметы используются согласно своему тексту. Герой может применить любое число предметов за ход.

## Правила сражения

1. Нападающая и обороняющаяся стороны бросают каждая по два кубика (при отражении угрозы — кубики за нее бросает игрок, сидящий слева от сражающегося).
2. К сумме чисел на кубиках прибавьте:
  - для угрозы: ее силу (указана на карточке угрозы),
  - для героя: силу героя (указана на карточке героя), бонусы от предметов, активность,
  - для армии: ее численность, активность,
  - для станции: уровень обороняемой станции и активность клана.
3. Сравняются полученные числа. Победила та сторона, чье значение больше. Если числа равны — ничья (ни одна сторона не победила, но и не проиграла сражение, сохраняется текущая ситуация).



Нападение	Нападает	Обороняется	Нападающий победил	Нападающий проиграл
Армией на нейтральную станцию	Армия	Угроза	Численность армии уменьшается на 1. Станция переходит под контроль нападающего.	Численность армии уменьшается на 2.
Героем на нейтральную станцию	Герой	Угроза	Станция переходит под контроль нападающего.	Герой теряет один предмет по вашему выбору (он замешивается в колоду), отправляется на домашнюю станцию и пропускает следующий ход.
Армией на станцию противника	Армия	Станция	Численность армии уменьшается на 1. Станция переходит под контроль нападающего. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.	Численность армии уменьшается на 2. Активность игроков, участвовавших в сражении, увеличивается на 1.
Героем на станцию противника	Герой	Станция	Станция переходит под контроль нападающего. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.	Герой теряет один предмет по вашему выбору (он замешивается в колоду), отправляется на домашнюю станцию и пропускает следующий ход. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.

Нападение	Нападает	Обороняется	Нападающий победил	Нападающий проиграл
Армией на героя противника.	Армия	Герой	Герой противника теряет один предмет по своему выбору (он замешивается в колоду), отправляется на домашнюю станцию и пропускает следующий ход. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.	Численность армии уменьшается на 2. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.
Героем на героя противника.	Герой	Герой	Герой противника отдает вашему герою один предмет по вашему выбору, отправляется на домашнюю станцию и пропускает следующий ход. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.	Ваш герой отдает герою противника один предмет по его выбору, отправляется на домашнюю станцию и пропускает следующий ход. Активность сражавшихся игроков увеличивается на 1.
Отражение угрозы в начале хода	Угроза	Станция	Станция становится нейтральной.	Угроза отражена.



## Дополнительные правила

### ДОМАШНЯЯ СТАНЦИЯ

Станция, отмеченная маркером экспансии с цифрой 7 — вава главная станция, называемая домашней. Вава домашняя станция не может быть захвачена противником или потеряна.

### МОБИЛИЗАЦИЯ СИЛ

Если у вас 2 станции или менее — каждый ваш ход вы дополнительно получаете по 1 ресурсу каждого вида.

## Пояснения по отдельным картам

### Герои

#### Анна

Её особое умение может быть применено, только если она находится на станции противника.

#### Артём

Умение применяется только при захвате Артёмом нейтральной станции. Угроза отражается автоматически, даже если не может быть отражена обычным образом.

#### Мельник

Умение героя может быть применено, только если он находится на станции противника. Снимите со станции жетон экспансии. Владелец станции выбирает из своих свободных жетонов экспансии ближайший меньший по значению и выкладывает на станцию.

#### Хан

Может перебросить кубик, только когда сражается сам, в том числе и в ход противника.

#### Хантер

Умение героя может быть применено, только если он находится на станции противника.

### Станции

#### Кропоткинская

Герой не нападает и не покупает предметы в ваш следующий ход. Особые умения применять можно.

#### Красносельская, Автозаводская

Если искомым предметов уже нет в колоде — заберите этот предмет у его владельца себе.

#### Рижская

Герой восстанавливает все единицы движения и может еще раз напасть либо купить предмет.

#### Сухаревская, Полянка, Павелецкая, Парк Победы

Угроза отражается в конце хода в том случае, если вы не отражали угрозу при получении ресурсов и не захватывали нейтральные станции в свой ход.

## Предметы

#### Бронежилет

Бонус к силе и прочий текст на карточке оружия игнорируется до конца хода. Если у героя 2 карты оружия — не действует обе. Может быть использован в ход противника.

#### Взрывчатка, Паралитический Газ

Герой не может покупать предметы или нападать в тот ход, когда использовал этот предмет.

#### Граната, Дробовик, Аптечка

Могут быть использованы в ход противника.

#### Мутаген

Бонус к силе остается до конца партии, независимо от того, что происходит с героем.

#### Путеводитель по Метро

После перемещения герой не теряет единиц движения и может еще передвигаться, если это необходимо.

#### Ржавая Дрезина

Дубль — это два одинаковых числа на кубиках.

#### Ручной Мутант

Сражается, как если бы был героем с силой 5. Не использует предметы в сражении. Если проиграл — сбрасывается (но герой при этом не теряет предметов, не отправляется на домашнюю станцию и не пропускает ход).



#### Счетчик Гейгера

Вы тянете 2 карты вместо одной, которая тянется в обычном случае. Если вы автоматически захватываете станции – карты тянуть не нужно.

#### Флаг

Станция захватывается автоматически, карту угрозы тянуть не надо.

### Задания

"Дойдите героем до Беговой и потратьте 2 гриба."

Грибы должны быть потрачены непосредственно для выполнения задания, а не на найм армии или покупку предметов.

"Победите героя противника вашим героем."

Победа не засчитывается, если противник использовал Аптечку или Ручного Мутанта.

"Купите или получите Гранату. Дойдите героем до Трубной и сбросьте Гранату."

Граната сбрасывается непосредственно для выполнения задания и не дает бонусов к силе на этот ход. Гранату нужно купить на станции Ганзы или получить иным образом.

"Встретьтесь вашим героем с героем противника."

Ваш герой должен завершить движение на клетке с героем противника, и не может передвигаться дальше в этот ход.

"Захватите Фрунзенскую и Красносельскую"

Для выполнения задания обе станции одновременно должны находиться под вашим контролем.

### Угрозы

#### Жаба

Дубль – это два одинаковых числа на кубиках.

#### Заражение Воды, Мутация Свиной

Ресурсы должны быть потрачены непосредственно для отражения угрозы, а не на найм армии или покупку предметов.

#### Инфразвук

Вы должны отдать одну станцию вдобавок к прочим потерям при поражении.

Незримый Ужас, Мутация Грибов, Туннельный Червь  
Эти угрозы не могут быть отражены обычным образом – вы всегда терпите поражение.

#### Опасная находка

Эта угроза всегда отражается автоматически.

#### Эпидемия

Эта угроза всегда отражается автоматически. Если у вас 5 или больше станций – ваша армия также уменьшается.



## МЕТРО 2033

Настольная игра  
по мотивам книги Дмитрия Глуховского.

#### Авторы игры:

Максим Истомина, Владимир Сергеев, Иван Попов.

#### Правила:

Иван Попов, Дмитрий Собянин, Владимир Сергеев,  
Елия Барискина.

#### Дизайн:

Сергей Дулин.

#### Художественное оформление:

Илья Комаров, Сергей Дулин, Лео Хао, Иван Солзев,  
Евгений Бунин, Андрей Максимов, Анна Игнатьева,  
Горислав Мастеров, Роман Царьков.

#### Продюсер:

Иван Попов.

#### Правообладатель:

ООО "Мир Фэнтези" [www.mirfantasy.com](http://www.mirfantasy.com)  
Игра выпущена по лицензии Дмитрия Глуховского.